

**Трубаева Е.И.**

к.ф.н., ст. пр., НИУ «БелГУ», Россия

## **НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ РАЗГРАНИЧЕНИЯ КОГНИТИВНЫХ ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИХ ПОНЯТИЙ В СОВРЕМЕННОЙ НАУЧНОЙ ПАРАДИГМЕ**

В статье рассматриваются особенности разграничения таких понятий, как «фрейм», «концепт», «сценарий», «слот» и «топик» в когнитивной лингвистике. Анализ выявляет, что возможность использования информации обусловлена фреймовыми языковыми структурами, представляющими собой своего рода «концентрат повествования», контекст энциклопедического типа в символической кодировке. Интерпретация и верификация аксиологических основ фреймовых структур могут способствовать лучшему пониманию любого художественного текста.

Ключевые слова: концепт, фреймовая структура, кодирование, слот, топик.

**Trubayeva E.I.**

Belgorod National Research University, Russia

## **SOME DISTINCTIVE FEATURES OF COGNITIVE TERMINOLOGICAL NOTIONS IN MODERN SCIENTIFIC PARADIGM**

The article deals with the peculiarities of differentiation of such notions as “frame”, “concept”, “script”, “slot” in cognitive linguistics. The analysis reveals that the possibility of using the information is caused by the frame language structures representing a kind of «narration concentrates», the contexts of encyclopedic type in the symbolical coding. So the interpretation of the axiological bases of frames may contribute to better understanding of any fiction.

Key words: concept, frame structure, coding, slot, topic.

В конце XX – начале XXI вв. когнитивная лингвистика приобретает характер метадисциплины, что в значительной мере было обусловлено развитием гуманитарных и точных наук, занимающихся поиском новых методов познания мира, способных наиболее эффективно обеспечить доступ к пониманию механизмов обработки, хранения и передачи информации. В частности, на становление и выделение из ряда прочих дисциплин когнитивной науки повлияли, прежде всего, работы программистов, освещающих проблему искусственного интеллекта. Лингвистика, оперирующая в анализе текста понятиями *символа* и *знака*, приняла в свой терминологический аппарат понятия *фрейма*, *сценария*, *слота*, *топика*, *гештальта*, *концепта*.

Художественное произведение основано на языковой игре. Языковая игра становится одной из главных характеристик языкового процесса, что указывает на особые условия осуществления коммуникативных актов. В постмодернистском восприятии мира игра важна для воспринимающего информацию субъекта, поскольку феномен заведомого недоверия к реальности компенсируется более внимательным отношением к декодированию смысла слова. Слова, составляющие эстетическую сторону наличного бытия, и само

активное бытие человека смешиваются, о чем свидетельствует неумение и нежелание современного человека разграничивать этическое и эстетическое. Единственным «достоверным» способом «проверки» реальности на истинность становится самостоятельная, а значит субъективная дешифровка игровых символов – слов. Осуществляя проявление когнитивной функции, слово приобретает статус «обучающей игрушки». Чем сложнее и замысловатее комбинация слов, тем сильнее искушение ее декодировать, тем самым моделируя игровую псевдореальность.

Насыщенность ткани текста символами, трактующимися уже не в одном ключе, а, как бы это ни было парадоксально, по-разному, ставит вопрос, по какой причине происходит столь разный анализ текста и по каким сценариям он может разворачиваться. Так, мы приходим к изучению когнитивных процессов и сталкиваемся с проблемами хранения, упорядочивания информации у носителя языка, восприятия и «воспринятия» в личную языковую картину мира данного текста и использования в дальнейшем полученной из него информации.

В этой связи оказывается бесценным вклад в когнитивную лингвистику ученых, разрабатывающих направление «искусственный интеллект». Термин «фрейм» был предложен М. Мински в работе «Фреймы для представления знаний» [7]. Согласно автору, любое «осмысленное» поведение искусственной системы в условиях реального внешнего мира требует наличия у этой системы специально организованной модели мира: «The knowledge must be embodied in some form of mechanism, data-structure, or other representation». Знания в фрейме хранятся в виде подструктур, представляемые в виде «стереотипных ситуаций».

Мысль о том, что человек тоже является своего рода компьютером, в котором процессы восприятия, узнавания и познания происходят аналогично тому, как работает компьютерная система, активно муссировалась учеными, исследующими сферу информационных технологий (Minsky 1968, 1982, 2005; McCarthy, Hayes 1969, Winograd 1987-1988, S. Russell и др.).

Идеи о механизмах хранения и переработки информации были с готовностью восприняты учеными-лингвистами, особое внимание уделяющими разработке семантического и семиотического направлений. Термины М.Мински – фрейм, слот, скрипт, семантическая сеть, трансфрейм, фрейм-картинка – получили вторую жизнь в когнитивной лингвистике.

Краткий, но точный обзор понятия «фрейм» в современной когнитивной науке представлен В.З. Демьянковым в «Кратком словаре когнитивных терминов». Ученый не приводит своего определения «фрейма», но закономерно ссылается на других исследователей, утверждающих (J. Hayes, L. Flower), что понятие «фрейм» в фреймовой семантике является одновременно набором предположений об устройстве формального языка для выражения знаний, набором сущностей, существующих в описываемом мире и организацией представлений, хранимых в памяти вместе с организацией процессов обработки и логического вывода, оперирующих над этим хранилищем [2: 188].

Столь разнообразное дефинирование одного термина, несомненно, отражает еще не закончившийся процесс становления когнитивной лингвистики как науки.

Ближе всего нашей точке зрения на проблему фрейма теория У.Эко, который, в свою очередь, описывает фрейм как представление «энциклопедического знания» о ситуации в особой структуре ассоциативно связанных между собой семных компонентов. У.Эко приходит к выводу, что фрейм, таким образом, является «уже потенциальным текстом или концентратом повествования», но уточняет, что «то же можно сказать и об отдельной семеме, представленной в формате энциклопедии» [5:321].

Большинство ученых, разрабатывающих теорию фреймов, соглашаются с тем, что реципиенту информации очень сложно, а подчас невозможно вычленить правильное значение слова в своеобразном информационном вакууме – вне доступа к контексту энциклопедического типа, ко всему знанию, относящемуся к данному слову. Понимание слова, определение актуализации семы складывается из опыта, наработанного человечеством или группой людей и известного реципиенту в языковом выражении – то есть символической кодировке. Способность декодирования, с одной стороны, обусловлена социальными факторами, а, с другой, – индивидуальными особенностями восприятия реципиента, а также его presuppositional ситуацией. Воспринятое слово включено во фрейм семантически организованного знания, базирующегося и высвечивающего определенный концепт. Фреймы, таким образом, представляют собой когерентную структуру взаимосвязанных концептов, понимание одного из которых вне знания остальных невозможно.

Основываясь на дефинициях М.Мински, и У.Эко, мы выводим определение фрейма как *структуры данных, которая служит для представления стереотипных ситуаций, организованной по семному принципу вокруг определенного концепта*. Объемы разных фреймов, по нашему мнению, пересекаются, актуализация того или иного концепта зависит от фокуса внимания субъекта.

Фрейм задается ТОПИКОМ, задающим то, что называется западными лингвистами как «aboutness» текста – «In themselves, thematic progression and semantic progression tell us nothing about the topic of a text as a whole. There is a distinction between the extentional aboutness of a text and its intentional aboutness. The former is defined by the topics of component parts of a text, the topics of its paragraphs, sections, chapters, etc. The latter is the topic of the text as a whole, representing something more than the topics of its parts» [6:28].

Фрейм, по устоявшемуся мнению, состоит из СЛОТОВ.

Термин «слот», как и «фрейм», был заимствован учеными-когнитивистами из сферы исследований по искусственному интеллекту. Предполагается, что фрейм как структура, представляющая знания, хранит единицы информации в ячейках – слотах.

Мы принимаем определение слота как *ячейки, за которой закреплена определенной сема*. Каждый слот базируется на максимуме грамматических категорий, в которых может актуализироваться сема.

В этом случае, по нашему мнению, фрейм представляет собой максимальный объем знаний о ситуации, который выражен, прежде всего, лексически (инвариант лексемы хранится в слоте) и связан ассоциативно (по частотности, признаку максимальных совпадений) и грамматически.

Фрейм может выражаться в различных СЦЕНАРИЯХ.

В отличие от фрейма, сценарий демонстрирует развитие фрейма во времени. Сценарий, таким образом, представляет собой вариант фрейма. Он сиюминутен, то есть его актуализация зависит от решений, которые принимает реципиент, выбирая релевантный топик, а также от особенностей концептуальной парадигмы реципиента.

Сценарий, по нашему мнению, структурируется по типу фабулы из слотов своего общего и данного фрейма в зависимости от вскрытых реципиентом/читателем топиков.

Для сценария, таким образом, характерно описание некой последовательности событий, обусловленной рекуррентной ситуацией (ситуациями); в широком смысле слова они включают очередности сцен, событий или действий, имеющие полностью или частично ритуализованную природу, например, светские, религиозные и военные церемонии. Поведение человека в этом смысле зависит от его привычки к тому или иному сценарию и его интерпретации. С общей коммуникативно-прагматической точки зрения сценарий моделируется в соответствии с конвенциональными установками.

Таким образом, сценарий может быть использован либо поведенчески, либо когнитивно: в первом случае человек реально проигрывает его, строя свое поведение в соответствии с конкретным сценарием; во втором – мысленно, например, интерпретируя текст.

Мы рассматриваем сценарий как один из возможных вариантов реализации фрейма, репрезентирующих тот или иной КОНЦЕПТ.

И.А. Стернин отмечает динамическую роль концепта, который «все время функционирует, актуализируется в разных своих составных частях и аспектах, соединяется с другими концептами и отталкивается от них» [4:60].

В.И. Карасик и Г.Г. Слышкин выделяют тип лингвокультурного концепта, отличающегося от когнитивного «наличием ценностного отношения к описываемым феноменам» [3:75]. Мы не ограничиваем когнитивный концепт от лингвокультурного, считая, что чем ярче выражена аксиологическая компонента концепта, тем более значимым предстает для индивида и социума концепт.

По мнению Н.Н. Болдырева, «наше мышление невербально по своей природе. И это уже достаточно доказанный факт» [1:26]. Однако можно с трудом принять положение автономности концептов от языка. Концепт не существует вне языка, языковых репрезентаций. Вне языка он являл бы собой безуровневую структуру, наглядный образ, подобно образам, возникающим у животных. Нам представляется не вполне доказанным факт, что мышление человека имеет невербальную природу. Мышление на абстрактном уровне концептов, по нашему мнению, невозможно без слов, без языка — будь то естественный язык или язык жестов.

По-нашему мнению, образование концепта во фреймовой структуре происходит следующим образом: впервые воспринимаемое явление обозначается словом, но и другие слова, которые использовались при его описании и репрезентирующие всевозможные примеры, аналогии, предостережения, эмоции формируют, в нашей терминологии, коннотативный

шлейф вокруг ядра концепта. Переживаемые в тот и последующие моменты ситуации остаются включенными во фрейм концепта. В этом случае можно проследить связь теории концепта с психологической теорией архетипа.

Таким образом, мы выводим определение концепта как смыслового объема понятия с его коннотативным шлейфом, то есть «проверенного» опыта определенной социокультурной группы, касающегося данного понятия, зафиксированного в словаре, и личного опыта человека. Опыт социокультурной группы по энциклопедическому типу структурируется в различные фреймы. Проявление того или иного концепта во фрейме зависит от фокуса внимания субъекта.

Концепты, базирующиеся на аксиологических основаниях, составляют **ИДЕАЛЬНЫЙ ФРЕЙМ**. Изменяя компоненты значения в слотах данного типа фрейма, изменяя выработанные стереотипные сценарии, можно изменить весь аксиологический фон субъекта/реципиента/читателя.

По нашему мнению, использование рассмотренных выше терминов, вошедших в терминологический аппарат когнитивной лингвистики, в анализе художественного текста, приведет к корректному исследованию таких феноменов, как потенциал текста, его многозначность и игровая структура.

#### Литература

1. Болдырев, Н.Н. Концепт и значение слова // Методологические проблемы когнитивной лингвистики. – Воронеж: 2001. – С. 26-36.
2. Демьянков, В.З. Фрейм // Краткий словарь когнитивных терминов / Кубрякова Е.С., Демьянков В.З., Панкрац Ю.Г., Лузина Л.Г. – М.: Филологический факультет МГУ им. М.В. Ломоносова, 1996.- С.187-189.
3. Карасик, В.И./ В.И. Карасик, Г.Г. Слышкин// Лингвокультурный концепт как единица исследования. – Воронеж: 2001. – С. 75-79.
4. Стернин, И.А. Методика исследования структуры концепта// Методологические проблемы когнитивной лингвистики. – Воронеж, 2001. – С. 58-65.
5. Эко, У. У.Эко// Роль читателя. Исследования по семиотике текста. – Санкт-Петербург : «Симпозиум», 2005. – 502 с.
6. Hutchins, W.J. On the Problem of 'Aboutness' in Document Analysis// Journal of Informatics, vol.1, no.1, April 1977, pp.17-35.
7. Minsky, M.M. Minsky//The Emotion Machine. – 2005. – <http://web.media.mit.edu/~minsky/eb8.html>

**Черникова И.Г.**  
аспирант, НИУ «БелГУ», Россия

### **СЦЕНАРИЙ КАК ДИНАМИЧНЫЙ ФОРМАТ КОГНИТИВНОГО ЗНАНИЯ (НА МАТЕРИАЛЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ Э. Р. БЕРРОУЗА «ПРИНЦЕССА МАРСА»)**

В статье рассматривается сценарий как динамичная когнитивная структура. Проводится когнитивно-герменевтический анализ комплексного нелинейного сценария, в котором анализируются терминалы номинативного поля данного сценария, репрезентированные в концептосфере произведения Э.Р. Берроуза «Принцесса Марса». В процессе исследования выявляются проксемы, которые углубляют динамику формата когнитивного знания.